

Introdução e Propósito

Estas são as regras oficiais para a Temporada Brasileira de League of Legends 2015. Elas se aplicam a todas as equipes que venham a participar da Temporada Brasileira de League of Legends ou de uma de suas Classificatórias, assim como a seus gerentes, técnicos, jogadores e funcionários. Este regulamento diz respeito a:

- Campeonato Brasileiro 1ª Etapa (CB – 1ª Etapa);
- Circuito Desafiante 1ª Etapa (CD – 1ª Etapa);
- Campeonato Brasileiro 2ª Etapa (CB – 2ª Etapa);
- Circuito Desafiante 2ª Etapa (CD – 2ª Etapa);
- Encerramento da Temporada;

A Temporada Brasileira de League of Legends 2015 consiste em cinco etapas descritas acima ambas com premiação e formatos distintos, sendo o Campeonato Brasileiro a competição principal.

No Campeonato Brasileiro as oito melhores equipes brasileiras definidas através de classificatória aberta e/ou através do processo de promoção e rebaixamento se enfrentaram durante sete semanas, em um formato de liga acumulando assim pontos baseados em seus resultados. Ao final da temporada as cinco melhores equipes mantem sua posição no Campeonato Brasileiro para a sua segunda etapa, enquanto as três equipes com pior colocação deverão participar do processo de Promoção e Rebaixamento com as melhores equipes do Circuito Desafiante para tentar se manter no Campeonato Brasileiro.

O Circuito Desafiante acontece em paralelo ao Campeonato Brasileiro e nele equipes se enfrentaram em torneios mensais com inscrição gratuita e sem limite de participantes. Equipes receberão pontos de acordo com a sua colocação e ao final de três meses as equipes com melhor pontuação no Circuito Desafiante terão a chance de ser promovidas para o Campeonato Brasileiro.

1. Elegibilidade de Jogadores

Para ser elegível a competir na Temporada Brasileira de League of Legends 2015, cada jogador deve atender às condições abaixo:

1.1 Idade do Jogador

O jogador deve ter no mínimo 17 anos até 31 de Julho de 2015 para participar de qualquer etapa da competição.

1.2 Residência

Cada jogador deve ter residência fixa no País, e deverá fornecer documentação comprobatória quando solicitado.

1.3 Proibida a participação de funcionários da Riot

Jogadores não podem ser funcionários da Riot Games Inc. ("RGI"), ou de nenhuma de suas respectivas afiliadas.

1.4 Jogadores estrangeiros

- Jogadores estrangeiros podem participar, porém cada equipe deve conter no mínimo três jogadores de nacionalidade brasileira em sua formação principal.
- Jogadores estrangeiros naturalizados só poderão participar na cota de jogadores brasileiros após comprovado no mínimo dois anos de residência no país.

2. Dinâmica da Temporada

2.1 Campeonato Brasileiro – 1ª & 2ª Etapa

2.1.1 Resumo

As etapas do Campeonato Brasileiro terão um formato idêntico, sendo sua única diferenciação a modo de classificação. A Classificação para a 1ª Etapa ocorre conforme a Classificatória descrita no item 2.1.2. Para a 2ª Etapa estarão classificadas as cinco equipes com melhor colocação na 1ª etapa e as demais equipes serão selecionadas através do processo de Promoção e rebaixamento descritos no item 2.3.

2.1.2 Campeonato Brasileiro – Classificatória

A classificatória ocorre nos dias 15 e 16 de novembro. Todas as restrições de jogadores descritas nos itens 1 e 3 são aplicáveis também às classificatórias. A classificatória ocorre de forma aberta e online dentro da plataforma do League of Legends, podendo ter suas partidas transmitidas via internet e/ou outros meios de comunicação. Não existe limite de vagas para a classificatória, e todos os jogadores podem participar sem custo algum.

A Classificatória acontecerá com eliminações simples, até a fase de oitavas-de-final, quando então as partidas passarão a ocorrer no formato melhor-de-três, sendo decretado o vencedor quando uma equipe conseguir duas vitórias. As oito equipes com melhor colocação serão classificadas para participar do Campeonato Brasileiro 1ª Etapa.

2.1.3 Campeonato Brasileiro – Fase de Pontuação

Esta etapa consiste em oito equipes previamente classificadas disputando um total de 56 partidas em formato melhor-de-dois, com todas as partidas ocorrendo de forma presencial. Cada equipe se enfrentará em uma melhor-de-dois por liga. Lados serão pré-determinados, e equipes começarão do lado azul ou vermelho um número igual de vezes. O ranking da liga será determinado pelo sistema de pontuação como descrito abaixo:

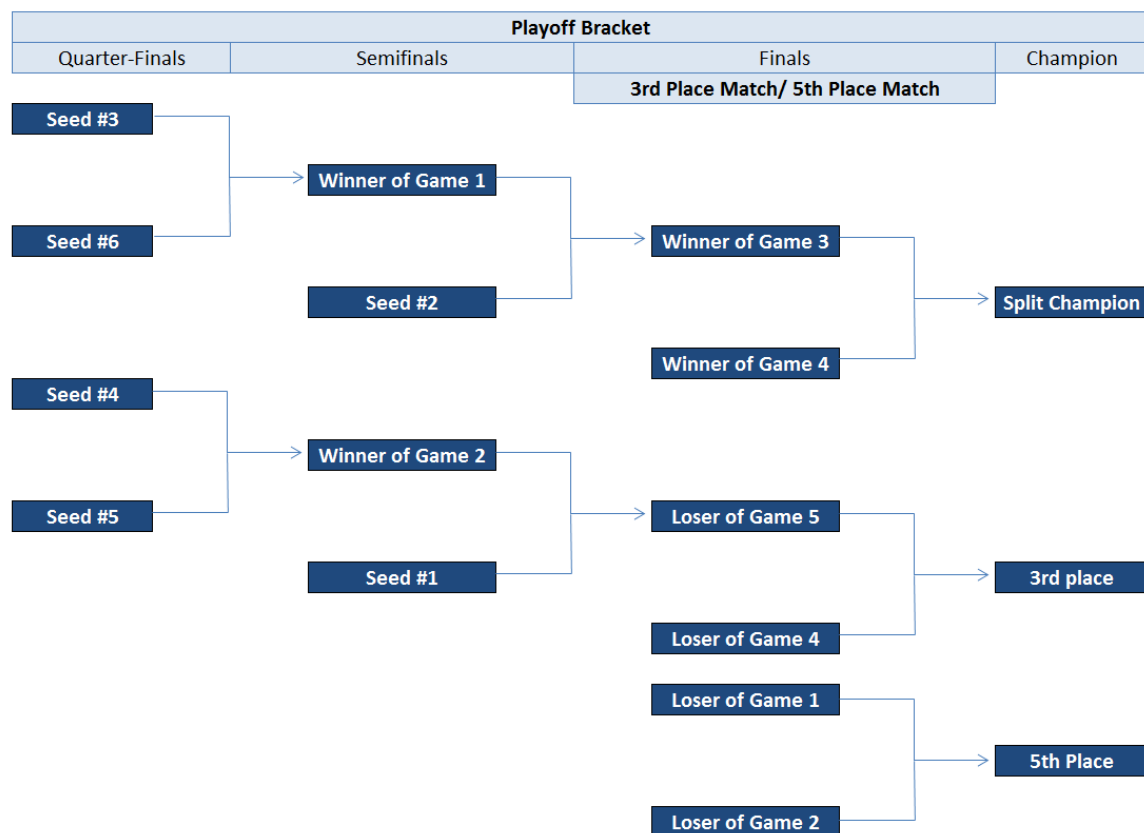
Vitória: 3 Pontos

Empate: 1 Ponto

Derrota: 0 Pontos

Ao final de todas as partidas, as seis equipes com melhor pontuação avançarão para a Etapa

Eliminatória, que ocorrerá conforme ilustrado abaixo:



2.1.4 Empates – Se ao final da fase de pontuação houver duas equipes empatadas (com a mesma pontuação), os seguintes critérios de empate serão aplicados e na seguinte ordem:

- Maior numero de vitórias em séries;
- Confronto direto entre as equipes;

Caso mesmo assim permaneça o empate, as equipes se enfrentarão em um confronto melhor-de-um (MD1), para definir quem avançará.

No caso de empate entre mais de duas equipes, será criada uma tabela adicional em que os adversários serão sorteados para definição dos confrontos.

Partidas de desempate ocorrerão após o final da liga, mas antes do início da fase eliminatória do Campeonato Brasileiro.

2.1.5 Fase Eliminatória – Ao final da temporada, as seis equipes com melhor pontuação avançam para a fase eliminatória. As seis equipes se enfrentarão em formato de eliminação simples com partidas melhor-de-três nas quartas-de-final e melhor-de-cinco nas semifinais, disputa de 3º e 4º lugar e final, respeitando a colocação prévia na fase inicial do Campeonato Brasileiro.

2.2 Circuito Desafiante 1ª & 2ª Etapa

2.2.1 Resumo

As etapas do Circuito desafiante terão um formato idêntico em suas duas etapas. Ao final do Circuito Desafiante as três equipes com maior pontuação terão a chance de se classificar para o Campeonato Brasileiro através do Processo de Promoção e Rebaixamento descritos no item 2.3

2.2.2 Dinâmica do Circuito

O Circuito Desafiante contará com seis torneios independentes que concederão pontos às equipes de acordo com a sua colocação. Para garantir a pontuação uma equipe deve manter no mínimo 3 jogadores de sua formação durante todas as etapas. Alterações de jogadores ou de organização durante a etapa resultará em perda de pontos para a equipe.

As etapas do Circuito Desafiante não possuem limite de inscrição e suas inscrições são gratuitas.

2.2.3 Pontuação Circuito Desafiante

A Pontuação do Circuito Desafiante será distribuída conforme descrito abaixo:

1º Colocado: 125 Pontos

2º Colocado: 75 Pontos

3º Colocado: 50 Pontos

4º Colocado: 35 Pontos

5º Colocado: 25 Pontos

6º Colocado: 20 Pontos

7º Colocado: 15 Pontos

8º Colocado: 10 Pontos

2.2.4 Empate

Em caso de empate entre duas ou mais equipes, as mesmas se enfrentarão em confrontos MD3 para efetuar o desempate.

2.3 Promoção e rebaixamento

Após a etapa final do Campeonato Brasileiro e do Circuito Desafiante as cinco equipes com melhor colocação no Campeonato Brasileiro estarão automaticamente classificadas para a 2ª Etapa do Campeonato Brasileiro.

As três equipes com colocação de seis a oito enfrentaram as três equipes com melhor pontuação no Circuito Desafiante em formato melhor de cinco onde as vencedoras garantirão vaga para a 2ª Etapa do Campeonato Brasileiro e a três equipes derrotas passam a disputar a 2ª Etapa do Circuito Desafiante.

Os confrontos serão definidos da seguinte maneira:

6º Colocado CB X 3º Colocado CD

7º Colocado CB X 2º Colocado CD

8º Colocado CB X 1º Colocado CD

Esse processo se repetira ao final da 2ª etapa dos circuitos.

2.4 Encerramento da Temporada

Ao final dos quatro eventos será realizado um evento de encerramento na temporada 2015. Nesse evento as oito melhores equipes da temporada competirão em partidas MD3 e MD5 para definir a melhor equipe da Temporada.

2.5 Premiação

2.5.1 Pagamentos a equipes e Jogadores; Premiação Campeonato Brasileiro

Durante o decorrer do Campeonato Brasileiro, as equipes terão a oportunidade de ganhar prêmios com base em seu desempenho no torneio. Essa premiação será recebida pelas equipes e deverá ser repassada aos jogadores integralmente - salvo contrato prévio entre jogadores e equipes referente à premiação. No caso de substituições durante o Campeonato Brasileiro, a premiação deverá ser repassada de forma proporcional a todos os jogadores que participaram de alguma partida do Campeonato Brasileiro.

A premiação será dividida da seguinte maneira:

1º Colocado:	R\$ 60.000
2º Colocado:	R\$ 30.000
3º Colocado:	R\$ 20.000
4º Colocado:	R\$ 12.500
5º Colocado:	R\$ 10.000
6º Colocado:	R\$ 7.500
7º Colocado:	R\$ 5.000
8º Colocado:	R\$ 5.000

2.5.2 Pagamentos a equipes e Jogadores; Premiação Circuito Desafiante

Durante as etapas do Circuito Desafiante, as equipes terão a oportunidade de ganhar prêmios com base em seu desempenho em cada um dos seis torneios. Essa premiação será recebida pelas equipes e deverá ser repassada aos jogadores integralmente - salvo contrato prévio entre jogadores e equipes referente à premiação.

A premiação será a mesma para todos os torneios e será dividida da seguinte maneira:

1º Colocado:	R\$ 5.000
2º Colocado:	R\$ 2.500
3º Colocado:	R\$ 1.500
4º Colocado:	R\$ 1.000
5º Colocado:	Riot Points – 3200
6º Colocado:	Riot Points – 2400
7º Colocado:	Riot Points – 1600
8º Colocado:	Riot Points – 800

A premiação e participação em etapas futuras do Circuito Desafiante está ligada à conclusão da etapa em questão. Equipes podem alterar sua formação entre torneios, porém caso a alteração seja superior a três membros da equipe original, a equipe receberá uma punição de 50 pontos por

jogador alterado.

Para se tornar elegível à premiação, todos os jogadores inscritos deverão ter CPF (independentemente de sua nacionalidade).

2.5.3 Pagamentos a equipes e Jogadores; Premiação Encerramento da Temporada

1º Colocado:	R\$ 60.000
2º Colocado:	R\$ 30.000
3º Colocado:	R\$ 20.000
4º Colocado:	R\$ 12.500
5º Colocado:	R\$ 10.000
6º Colocado:	R\$ 7.500
7º Colocado:	R\$ 5.000
8º Colocado:	R\$ 5.000

2.6 Cronograma



3. Elegibilidade de equipes e Regras para formação

3.1 Elegibilidade de equipe para a liga Brasileira

Para participar da Temporada Brasileira de League of Legends 2015, equipes e jogadores precisam se classificar através de classificatória aberta a todos os jogadores ou no caso da segunda etapa se classificarem através do processo de promoção e Rebaixamento. Todas as informações das classificatórias serão divulgadas no fórum de League of Legends (<http://forums.br.leagueoflegends.com/board/>) com, no mínimo, duas semanas de antecedência.

Requerimentos para equipes:

- Uma vez classificada, a equipe deve ser representada por uma organização com CNPJ.
- Uma vez classificada, a equipe se compromete a participar de todas as etapas/partidas enquanto durar a competição, estando sujeita a punições e/ou desclassificação.
- Jogadores de nacionalidade diferente da Brasileira devem estar presentes legalmente no País para se tornarem elegíveis.
- Jogadores naturalizados brasileiros devem estar morando no Brasil por pelo menos 2 anos para serem considerados jogadores brasileiros. (não entrando, assim, na cota de no máximo dois jogadores estrangeiros).

3.2 Requisitos das Equipes

Todas as equipes devem manter durante a duração do Campeonato Brasileiro de League of Legends um **Gerente Geral** (“GG”), cinco jogadores na formação principal (“**Equipe Titular**”) e entre 2 e 5 jogadores substitutos (“**Reservas**”) formando a “**Equipe Ativa**” conforme item 4.1 e 4.2. Nenhum indivíduo pode simultaneamente ocupar mais de um papel dos listados acima. Alterações na equipe titular podem ocorrer de acordo com a seção 3.3 abaixo.

3.3 Substituições Casuais

Se uma equipe optar por alterar algum membro da Equipe Titular por um reserva para uma partida ou dia específicos, ela deve informar a organização até as 11:59 pm (23:59) GMT do dia anterior à partida. Se uma equipe desejar substituir um jogador após a primeira partida do time em um dia determinado, essas substituições devem ser declaradas ao Juiz geral antes do início da próxima partida, como definido no início do processo de pick/ban. Times não podem realizar substituições entre jogos de uma mesma partida.

3.4 Quebra dos termos de uso

Jogadores que tiverem tido suas contas previamente suspensas por infringir os termos de uso do League of Legends poderão ser impedidos de participar das classificatórias e da Liga. Os mesmos serão informados previamente às inscrições.

4. Substituição de jogadores

4.1 Campeonato Brasileiro 2015

Equipes participantes do Campeonato Brasileiro estão autorizadas a realizar substituição desde que seguindo as restrições abaixo.

- Promoção de um jogador da Reserva para a Equipe Titular;
- Realocação de jogadores da Equipe Titular para a Reserva;
- Inclusão de novos jogadores à Reserva, desde que respeitado o limite máximo da seção 3.2 (e a data limite);
- Remoção de jogadores da Reserva, desde que respeitado o limite mínimo da seção 3.2;

Depois de classificadas, as equipes deverão enviar a sua formação completa para a organização do CBLLoL, incluindo reservas, até o dia 06/01/2015 para a primeira etapa e até dia 13/05/2015 para a segunda etapa, sendo que no mínimo três jogadores que participaram da classificatória (primeira etapa) ou se classificaram/foram promovidos do Circuito Desafiante (segunda etapa)

devem ser mantidos na equipe. Após esse prazo, as equipes poderão apenas fazer alterações de reservas para a formação principal.

Após a data limite para envio de formação das equipes, a Riot poderá tornar as informações públicas a qualquer tempo, sem aviso prévio para as equipes, incluindo nomes, fotos e quaisquer outros dados sobre os integrantes do time.

Caso uma equipe classificada não consiga manter ao menos três jogadores de sua formação inicial ou a equipe faça qualquer inclusão de novos jogadores na reserva ou formação principal após o prazo determinado a equipe receberá uma punição em sua pontuação. (2 pontos serão deduzidos da equipe por jogador irregular).

4.1.1 Regras Gerais sobre a substituição de jogadores

4.1.1.1 Cada equipe será responsável por efetuar o pagamento a seus respectivos jogadores. No caso de substituições, deverá ser respeitado o item 2.1 para pagamentos de reservas ou de jogadores que não iniciaram a temporada em uma equipe.

4.1.1.2 Necessidade de uma Equipe Ativa. Nenhuma substituição deve eximir a equipe de manter uma equipe ativa durante toda a Liga conforme descrito no item 3.2

4.1.1.3 Âmbito de Aplicação da Regra. Esta seção é destinada apenas a regular as substituições de jogadores realizadas pelos Gerentes Gerais das equipes, e não se aplica a substituições mandatórias que podem ser impostas pela Riot Games como o resultado de óbito, incapacidade de jogar, suspensão ou banimento do Campeonato Brasileiro em resultado da violação de uma ou mais regras.

4.1.2 Trocas de jogadores

Só serão permitidas trocas de jogadores entre as equipes caso os jogadores não tenham atuado em nenhuma partida pela liga e tenham sido inscritos como reserva por qualquer equipe.

4.2 Circuito Desafiante 2015

Equipes participantes do Circuito Desafiante não precisam se cadastrar previamente sendo toda a inscrição feita até 2 semanas antes da etapa no site (<http://forums.br.leagueoflegends.com/board/>). Uma vez inscritas equipes do Circuito Desafiante podem alterar seus jogadores e seu nome entre etapas livremente desde que a equipe não pontue no Rank do Circuito Desafiante.

Uma vez que a equipe pontue no Circuito Desafiante (seja colocada em qualquer etapa em até 8º lugar) ela deverá manter ao menos três jogadores da formação inicial pelo resto da competição. Qualquer alteração feita durante o Circuito após esse momento seja ela de nome ou de formação irregular resultará numa penalidade de 50 pontos para a equipe.

5. Equipamento dos jogadores

5.1 Equipamentos para o Campeonato Brasileiro 2015

Durante a etapa regular que acontecerá em estúdio fechado, a organização do torneio fornecerá:

5.2.1 PC e Monitor

5.2.2 Headsets e/ ou Fones de Ouvidos e/ou Microfones

5.2.3 Mesa e Cadeira

Quando solicitado, a organização do torneio fornecerá aos jogadores os equipamentos listados abaixo para o uso durante as partidas das etapas presenciais:

5.2.4 Teclado para PC

5.2.5 Mouse para PC

5.2.6 Mousepads

Todos os equipamentos fornecidos em etapas presenciais serão escolhidos, selecionados e determinados a critério exclusivo da organização.

5.2 Equipamentos para o Circuito Desafiante 2015

Durante as etapas online do Circuito Desafiante e de plena responsabilidade de cada equipe e/ou jogador a manutenção e uso de seus equipamentos e conexão.

5.3 Equipamentos fornecidos para eventos presenciais

A organização do Temporada 2015 fornecerá a jogadores de suas etapas equipamentos exclusivos nas categorias abaixo:

5.2.1 PC e Monitor

5.2.2 Headsets e/ ou Fones de Ouvidos e/ou Microfones

5.2.3 Mesa e Cadeira

Quando solicitado, a organização fornecerá aos jogadores os equipamentos listados abaixo para o uso durante as partidas das etapas presenciais:

5.2.4 Teclado para PC

5.2.5 Mouse para PC

5.2.6 Mousepads

Todos os equipamentos fornecidos em etapas presenciais serão escolhidos, selecionados e determinados a critério exclusivo da organização.

5.3 Equipamentos dos jogadores ou Equipamentos do Time

É permitido aos jogadores usar equipamentos das categorias abaixo, próprios ou fornecidos por sua equipe, durante a etapa presenciais.

5.3.1 Teclado para PC

5.3.2 Mouse para PC

5.3.3 Mousepads

Na área onde acontecem as partidas, jogadores não podem levar ou usar nenhum headset, fone de ouvido e/ou microfone diferentes dos fornecidos pela organização, com a seguinte exceção:

Jogadores podem usar um segundo headset, que seja próprio ou fornecido por sua equipe, ao redor do pescoço, desde que esse segundo Headset e o produto de um patrocinador da equipe permaneçam desligados, desplugados e sem qualquer tipo de bateria de qualquer tipo, e que não sejam usados para nenhum propósito além de natureza decorativa. Caso o segundo headset contenha um microfone, o mesmo deve permanecer completamente retraído, ou no oposto a uma posição de “preparado para uso” durante todo o tempo.

Todos os equipamentos próprios dos jogadores ou das equipes devem ser submetidos à aprovação prévia da organização. Equipamentos não aprovados pela organização ou equipamentos que possam gerar uma vantagem injusta a uma equipe/jogador não serão permitidos, e os jogadores receberão equipamentos da organização para a utilização durante a partida em seu lugar.

A seu critério, a organização da Temporada 2015 pode proibir o uso de qualquer peça de equipamento individual por razões relacionadas à segurança do torneio, eficiência operacional ou eficácia.

Nenhum hardware ou equipamento de jogador ou de equipe pode ser levado à área da partida se ele contiver ou exibir o nome, semelhança ou logo de uma empresa ou marca que seja uma concorrente da Riot Games ou League of Legends.

5.4 Troca de Equipamento

Se houver suspeita de problemas técnicos ou em equipamentos pelos oficiais da Temporada 2015 durante qualquer momento, um jogador ou um oficial da organização pode solicitar uma revisão técnica da situação. Um técnico irá diagnosticar e solucionar problemas, quando necessário. Um técnico da Temporada 2015 poderá solicitar a troca de qualquer equipamento, a seu critério. Decisões relativas à troca de equipamentos são de critério exclusivo da organização.

5.5 Uniforme de Jogadores

Jogadores devem vestir uniforme oficial da equipe durante todas as partidas, pré-partidas, entrevistas e pós-partidas presenciais da Temporada 2015. Jogadores deverão usar calça e calçado fechado durante toda a duração da etapa ou evento presencial. Para evitar dúvidas, calça moletom, calças esportivas, e/ou pijamas não serão consideradas uma vestimenta adequada. Outras vestimentas estão sujeitas a restrições.

5.6 Uso de Programas de Computador

Jogadores estão proibidos de usar qualquer programa nos computadores que possam prover qualquer tipo de assistência durante uma partida. A identificação desses softwares pode resultar na desclassificação da equipe das etapas da Temporada 2015. Durante etapas presenciais, jogadores deverão usar os programas fornecidos pela organização da etapa. Caso seja necessário um software específico, o mesmo deve ser solicitado com até 48h de antecedência à competição.

5.6.1 Chat de Voz

O Chat de voz será fornecido através de um sistema próprio da organização. O uso de programas terceiros para o chat de voz (Ex: Skype) não é permitido. Oficiais da Temporada 2015 podem monitorar o chat de voz a seu critério.

5.6.2 Mídias sociais e Comunicação.

Está proibido o uso dos computadores da Temporada 2015 para visualizar ou postar em qualquer site de mídia social. Isso inclui, mas não se limita a, Facebook, Twitter, fóruns ou e-mail.

5.6.3 Uso de equipamentos não essenciais.

É proibido conectar equipamentos não essenciais, como celulares, flash drivers ou mp3 players aos computadores da Temporada 2015, por qualquer motivo.

5.7 Contas no Client – Campeonato Brasileiro 2015

Jogadores terão logins do servidor de torneio fornecidos pela organização durante etapas presenciais. É de responsabilidade do jogador configurar a sua conta para suas preferências. O Nome de Invocador da conta deve ser aprovado por um oficial do torneio e não poderá ser alterado durante o torneio.

5.8 Contas no Client – Circuito Desafiante

Durante o Circuito Desafiante jogadores usarão suas próprias contas de League of Legends para participar dos torneios.

5.8 Controle de Áudio

Será solicitado aos jogadores que mantenham o nível do volume acima da configuração mínima. Oficiais da Temporada 2015 podem solicitar aos jogadores que ajustem seus volumes a seu critério caso determinado que o volume esteja muito baixo.

Headphones devem ser colocados diretamente no ouvido dos jogadores, e devem assim permanecer durante toda a duração do jogo. Jogadores não podem obstruir o posicionamento do headphone por qualquer método ou usar qualquer item, incluindo chapéus, lenços ou qualquer outro artigo de vestimenta entre o headphone e os ouvidos dos jogadores.

5.9 Adulteração de Equipamentos

Jogadores não podem tocar ou manusear equipamentos de um companheiro de equipe após iniciada a partida. Jogadores que necessitarem de assistência com seus equipamentos devem solicitar ajuda a um oficial da Temporada 2015.

6. Local, Área de Competição e Programação

6.1 Acesso ao evento em Geral

O acesso a áreas restritas de eventos presenciais é restrito a jogadores e técnico. O acesso à área dos jogadores estará disponível também a managers e patrocinadores, desde que previamente aprovados e acompanhados de um oficial da Temporada 2015.

6.2 Área de Partida

A “Área de Partida” é composta de toda área ao redor dos computadores usados para a competição durante as partidas. Durante uma partida, a presença de membros da equipe na Área é restrita somente aos Starters das equipes que estão jogando.

6.2.1 Managers/Técnicos – Um manager ou técnico pode estar na área da partida durante o processo de pré-partida, mas deve deixar a área antes de iniciada a fase de pick/ban. Ele não pode retornar até o final da partida.

6.2.2 Dispositivos Wireless – Dispositivos Wireless, incluindo telefones celulares e tablets, devem permanecer desligados durante toda a partida, incluindo pick/bans, pauses, remake, e entre partidas de melhor-de-três e melhor-de-cinco. Oficiais da Temporada 2015 podem, a seu critério, coletar esses equipamentos e retorná-los aos jogadores ao final da partida.

6.2.3 Restrições de Comida e Bebida – Nenhum tipo de comida é permitido na área de partida. Na área de partida só serão permitidas bebidas sem marcas.

6.3 Área de Concentração/ Aquecimento

Durante etapas presenciais, jogadores terão uma área de concentração onde eles poderão se reunir antes do início de suas respectivas partidas. Essa área é reservada apenas para jogadores, e qualquer acesso de terceiro será sujeito à aprovação prévia dos oficiais da Temporada 2015.

7. Estrutura do Torneio

7.1 Definição dos Termos

7.1.1 Jogo – Uma instância de competição no mapa Summoner’s Rift até que um vencedor seja determinado através de um dos métodos abaixo, que ocorrer primeiro: (a) A conclusão do objetivo final (destruição do Nexus), (b) Rendição de uma das equipes, (c) Desistência da equipe adversária, ou (d) Vitória por julgamento. (veja seção 8.5)

7.1.2 Partida – Uma série de jogos, disputados até que um time vença a maioria do total de jogos. Ex: vencer dois jogos de três (“melhor-de-três”); vencer três jogos de cinco (“melhor-de-cinco”). A equipe vencedora avançará para a próxima fase no torneio. No caso de partidas melhor-de-dois, será utilizado um formato de pontuação em que o vencedor das duas partidas recebe 3 pontos. Caso cada equipe vença uma partida, cada uma delas receberá 1 ponto. No caso de derrota em duas partidas, 0 pontos.

7.2 Programação do Campeonato Brasileiro 1ª Etapa

7.2.1 Classificatória Campeonato Brasileiro: 15/11/2104 a 16/11/2014

7.2.2 Campeonato Brasileiro: 17/01/2015 a 04/04/2015

7.2.3 Finais da Liga: 18/04/2015

7.2.4 Detalhes das Fase Eliminatória

21/03/2015 – Quartas de Final

A – 4º Colocado X 5º Colocado

B – 3º Colocado X 6º Colocado

22/03/2015 – 5º X 6º

Perd. A X Perd. B

28/03/2015 – Semifinal 1

C – 1º Colocado X Venc. A

29/03/2015 – Semifinal 2

D – 2º Colocado X Venc. B

04/04/2015 – 3º X 4º

E – Perd. C X Perd. D

18/04/2015 – Grande Final

F – Venc. C X Venc. D

7.3 Programação do Circuito Desafiante 1ª Etapa

- 1ª Etapa – 07/02 & 08/02
- 2ª Etapa – 21/02 & 22/02
- 3ª Etapa – 07/03 & 08/03
- 4ª Etapa – 14/03 & 15/03
- 5ª Etapa – 28/03 & 29/03
- 6ª Etapa – 04/04 & 05/04

7.4 Promoção e Rebaixamento

01/05/2015

6º Colocado CBLLoL X 3º Colocado CD

02/05/2015

7º Colocado CBLLoL X 2º Colocado CD

03/05/2015

8º Colocado CBLLoL X 1º Colocado CD

7.5 Programação do Campeonato Brasileiro 2ª Etapa

7.5.1 Campeonato Brasileiro: 23/05/2015 a 25/07/2015

7.5.2 Finais da Liga: 01/08/2015

7.5.3 Detalhes das Fase Eliminatória

12/07/2015 – Quartas de Final

A – 4º Colocado X 5º Colocado

B – 3º Colocado X 6º Colocado

17/07/2015 – 5º X 6º

Perd. A X Perd. B

18/07/2015 – Semifinal 1

C – 1º Colocado X Venc. A

19/07/2015 – Semifinal 2

D – 2º Colocado X Venc. B

25/07/2015 – 3º X 4º

E – Perd. C X Perd. D

01/08/2015 – Grande Final

F – Venc. C X Venc. D

7.6 Programação do Circuito Desafiante 2ª Etapa

- 1ª Etapa – 16/05 & 17/05
- 2ª Etapa – 06/06 & 07/06
- 3ª Etapa – 20/06 & 21/06
- 4ª Etapa – 11/07 & 12/07
- 5ª Etapa – 25/07 & 26/07
- 6ª Etapa – 01/08 & 02/08

7.7 Promoção e Rebaixamento

28/08/2015

6º Colocado CBLLoL X 3º Colocado CD

29/08/2015

7º Colocado CBLLoL X 2º Colocado CD

30/08/2015

8º Colocado CBLLoL X 1º Colocado CD

7.8 Off-Season

07/11/2015 – MD3

1º Colocado X 8º Colocado

08/11/2015 – MD3

2º Colocado X 7º Colocado

14/11/2015 – MD3

4º Colocado X 5º Colocado

15/11/2015 – MD3

3º Colocado X 6º Colocado

21/11/2015 – MD3

Semifinal 1

Semifinal 2

22/11/2015 – MD3

3º X 4º

Final

8. Processo de Partida

8.1 Alterações na Programação

A organização da Temporada 2015 pode, a seu critério, reordenar a programação das partidas de qualquer dia e/ou alterar a data de uma partida ou alterar a programação das partidas. Caso modificada qualquer programação de partidas, a organização da Temporada 2015 informará os times sobre a alteração o mais rápido possível.

8.2 Horário das Partidas

Todas as equipes deverão estar no local das partidas com até 2h de antecedência ao horário marcado para a mesma. Todas as partidas ocorrerão nos horários marcados, e caso uma equipe não esteja presente ou esteja incompleta, a partida poderá ser considerada WO, e punições adicionais poderão ser aplicadas à equipe.

8.3 Papel dos Juízes

8.3.1 Responsabilidade – Juízes são os oficiais da Temporada 2015 responsáveis por auxiliar os jogadores em qualquer questão relacionada a partidas e o que ocorre antes e depois das partidas. A supervisão deles inclui, mas não se limita a:

8.3.1.1 Checar a formação das equipes antes das partidas;

8.3.1.2 Checar e monitorar os periféricos dos jogadores na área da partida, durante etapas presenciais;

8.3.1.3 Comunicar/ autorizar o início da partida.

8.3.1.4 Solicitar pausas e retomadas do jogo.

8.3.1.5 Aplicar punições em resposta a violações de regras durante partidas.

8.3.1.6 Confirmar o final da partida e o resultado.

8.3.2 Comportamento do Juiz – O juiz deverá se comportar de maneira profissional durante todo o tempo, e deverá tomar decisões de maneira imparcial e sem paixão ou preconceito em relação a qualquer jogador, equipe, manager, patrocinador ou indivíduo.

8.3.3 Finalidade do Julgamento – Toda a decisão dos juízes é final e absoluta. Não existe processo de apelação.

8.3.4 Proibição de Aposta – Todas as regras proíbem apostas no League of Legends, como pode ser encontrado abaixo na seção 9. Isso se aplica aos juízes sem qualquer limitação.

8.4 Patch Competitivo & Servidor de Torneio

8.4.1 Campeonato Brasileiro

Via de regra, cada etapa da Temporada 2015 acontecerá na atualização (“patch”) atual do servidor. Campeões recém-lançados serão usados apenas quatro semanas após sua data de lançamento. Caso seja decidido o uso do servidor de torneio, atualizações novas só serão aplicadas após duas semanas de seu lançamento, e Campeões após quatro semanas.

8.4.2 Circuito Desafiante

O Circuito Desafiante ocorrerá sempre no patch mais atual com todos os campeões disponíveis.

8.4.3 Encerramento da Temporada

Via de regra, cada etapa da Temporada 2015 acontecerá na atualização (“patch”) atual do servidor. Campeões recém-lançados serão usados apenas quatro semanas após sua data de lançamento. Caso seja decidido o uso do servidor de torneio, atualizações novas só serão aplicadas após duas semanas de seu lançamento, e Campeões após quatro semanas.

8.5 Setup Pré-Partida

8.5.1 Tempo de Setup – Jogadores deverão estar presentes 2h antes da partida para garantir suas plenas condições de jogo. O Setup é composto por:

8.5.1.1 Garantir a qualidade do equipamento.

8.5.1.2 Conectar e calibrar os periféricos.

8.5.1.3 Garantir o funcionamento adequado do sistema de chat de voz.

8.5.1.4 Organizar Runas e Talentos.

8.5.1.5 Ajustar configurações dentro do jogo.

8.5.1.6 Tempo de aquecimento limitado durante o jogo.

8.5.1.7 Testar e garantir sua própria conexão.

8.5.2 Falha Técnica de Equipamentos – A responsabilidade da manutenção de seus equipamentos/jogadores é inteiramente de cada jogador.

8.5.3 Suporte Técnico durante etapas presenciais – Oficiais da Temporada 2015 estarão

disponíveis para ajudar com o processo de setup e na resolução de problemas encontrados durante o período de instalação pré-jogo.

8.5.4 Pontualidade para iniciar a Partida – Os jogadores devem resolver todo e qualquer problema de configuração dentro do tempo estipulado de setup. Atrasos devido a problemas de Setup podem ocorrer desde que autorizados por oficiais da Temporada 2015. Penalidades por atrasos podem ser aplicadas a critério dos oficiais da Temporada 2015.

8.5.5 Aviso de testes Pré-Partida – Um oficial da Temporada 2015 confirmará com todos os jogadores que seus respectivos setups estão completos com no máximo 10 minutos de antecedência à partida.

8.5.6 Jogo pronto para Início – Após todos os dez jogadores em uma partida confirmarem que completaram o setup, eles não poderão mais alterar suas páginas de runa ou entrar em jogos de aquecimento.

8.5.7 Criação da Partida. Oficiais da Temporada 2015 decidirão como a partida deverá ser criada e instruirão os jogadores a entrar na partida seguindo a ordem: Topo, Selva, Meio, Atirador e Suporte.

8.6 Setup da Partida

8.6.1 Início do processo de Pick/Ban

- **8.6.1.1 Para etapas classificatórias** – Após o ok dos oficiais da Temporada 2015, os mesmos instruirão qual equipe deverá criar a partida seguindo as especificações do item 7.6.2
- **8.6.1.2 Para etapas off-line** – Um oficial da Temporada 2015 será responsável pela criação da partida e instruirá os 10 jogadores a entrarem no lobby da partida. Após ambos os times confirmarem que estão prontos, um oficial da Temporada 2015 dará o ok para as equipes iniciarem a partida.

8.6.2 Geral/Configurações de Jogo

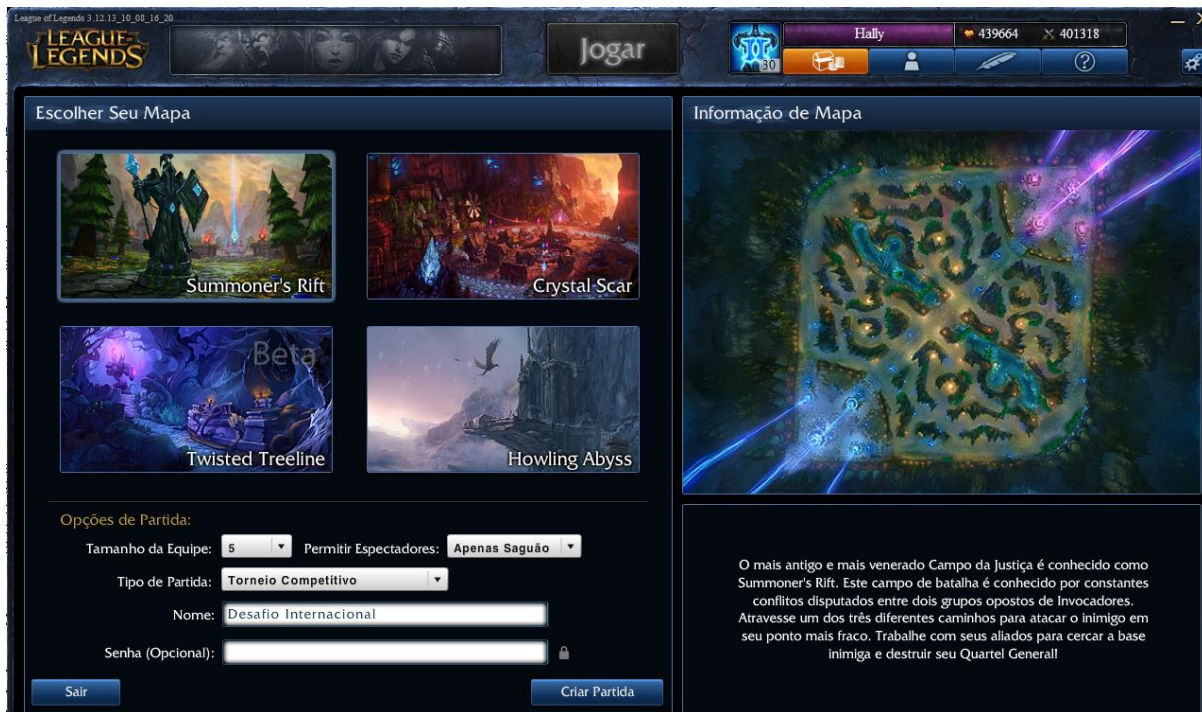
8.6.2.1 Mapa: Summoner's Rift

8.6.2.2 Tamanho de Time: 5

8.6.2.3 Permitir Espectadores: Apenas Saguão

8.6.2.4 Tipo de Partida: Torneio Competitivo

(Veja o setup na próxima página)



8.7 Fase de Pick/Ban & Escolha de Lado

8.7.1 Torneio Competitivo – Todas as partidas serão criadas no modo “Torneio Competitivo”. Caso o modo competitivo esteja indisponível, oficiais da Temporada 2015 podem autorizar a criação no modo regular. Nesse caso, picks/bans e a escolha de Campeões será feita via chat sob a supervisão de um oficial da Temporada 2015. Jogadores podem jogar com qualquer Campeão escolhido pelo time, mas é necessário informar a sua escolha para a equipe adversária e juízes antes do início da partida.

8.7.2 Restrições de elementos durante o jogo – Restrições podem ser adicionadas a qualquer momento antes ou durante uma partida, caso existam bugs conhecidos com Campeões, skins, Runas, Talentos ou Feitiços de Invocador, ou se por qualquer motivo for determinado pelo critério da organização.

8.7.3 Escolha de Lado – A escolha de lados será pré-selecionada e informada a cada equipe previamente. Durante a fase final, a escolha de lado será feita respeitando as colocações prévias de cada equipe durante a liga. Para a fase semifinal, a escolha será feita através do cara-ou-coroa. O vencedor do cara-ou-coroa será assumido como lado azul, a menos que ele notifique o contrário aos oficiais da Temporada 2015.

8.7.4 Modo Competitivo – O modo competitivo acontece da seguinte maneira:

Time Azul= A; Time Vermelho = B

Bans: ABABAB

Picks: ABBAABBAAB

8.7.5 Erro na seleção – No evento de um Campeão ser escolhido erroneamente como pick ou ban, o time deve notificar um oficial da Temporada 2015 antes que o time adversário faça a próxima seleção. Assim sendo, o processo será refeito a partir do ponto onde o erro ocorreu, para que o time possa corrigir o erro. Se a próxima seleção for escolhida antes de o time avisar o oficial sobre o erro, não haverá troca ou remake de partida.

8.7.6 Troca de Campeões – Equipes devem completar todas as trocas antes da marca de 20 segundos durante a fase de trocas. O não cumprimento deste item pode resultar em punições ao jogador e equipe.

8.7.7 Início do Jogo após Pick/Ban – Um jogo será iniciado imediatamente após o processo de pick e bans, salvo decisão contrária de um dos oficiais da Temporada 2015. Jogadores não têm permissão para sair da partida durante o tempo entre o fim dos picks e bans e o início do jogo, também conhecido como “tempo livre”. Qualquer anotação ou material impresso que os times possam ter usado durante a etapa de pick e bans deve ser guardado antes de a partida começar.

8.7.8 Início de jogo controlado Game Start – No evento de um erro durante o início de uma partida, um oficial da Temporada 2015 pode iniciar uma partida de maneira controlada usando a escolha livre. Todos os jogadores selecionarão os mesmo Campeões de acordo com o processo de pick e ban anterior.

(Veja o setup na próxima página)

Escolher Seu Mapa



Opções de Partida:

Tamanho da Equipe: 5 ▼

Permitir Espectadores: Apenas Saguão ▼

Tipo de Partida: Escolha Livre ▼

Nome: Desafio Internacional

Senha (Opcional): 🔒

Sair

Criar Partida

8.7.9 Problemas ao carregar o jogo – Caso ocorra um Bugsplat, desconexão ou qualquer outra falha que interrompa o processo de iniciação do jogo e previna um jogador de se conectar a um jogo no início dele, a partida deve ser imediatamente pausada até que os 10 jogadores se conectem à partida.

9. Regras de Jogo

9.1 Definição e Termos

9.1.1 Desconexão sem intenção – Um jogador se desconecta do jogo por problemas no cliente, plataforma, rede ou PC.

9.1.2 Desconexão intencional – Um jogador se desconecta do jogo devido à ação de um jogador (Ex: Sair do jogo). Qualquer ação do jogador que o leve a desconectar da partida será considerado intencional, não importando a real intenção do jogador com a ação. Essas ações são passíveis de punição.

9.1.3 Queda de Servidor – Todos os jogadores perderem a conexão devido a um problema no jogo com servidor, a plataforma Tournament Realm ou a instabilidade da internet no local.

9.2 Jogo Salvo

Um jogo salvo (“JS”) se refere a um jogo em que os dez jogadores se conectaram e que tenha progredido a um ponto de interação relevante entre as duas equipes. Quando um jogo atinge o status JS, o período em que remakes podem ocorrer se encerra, e o jogo passa a ser considerado oficial a partir desse momento. Depois de atingido o JS, os reinícios de jogos apenas serão permitidos em condições especiais (veja seção 9.4). Exemplos de condições que iniciam o JS:

9.2.1 Qualquer ataque ou habilidade que acerte as tropas, monstros da selva, estruturas ou Campeões inimigos.

9.2.2 Visão é estabelecida entre as duas equipes adversárias.

- **9.2.2.1 Exceções** – JS não é estabelecido quando o Feitiço de Invocador “Clarividência” (Clairvoyance) é utilizado dentro da base inimiga.

9.2.3 Invadir, estabelecer visão ou usar habilidade de skillshot na selva adversária por qualquer time, o que inclui tanto sair do rio ou entrar no arbusto conectado à selva inimiga.

9.2.4 O jogo atinge a marca de 2 minutos (00:02:00).

9.3 Interrupções de jogo

Caso um jogador intencionalmente se desconecte sem aviso ou pause a partida, não é necessário que o oficial da Temporada 2015 obrigue uma pausa. Jogadores não podem deixar a área da partida sem autorização.

9.3.1 Pausa direcionada – Oficiais da Temporada 2015 podem ordenar a pausa de um jogo ou executar o comando de pausa em qualquer estação de jogadores a seu critério e a qualquer momento.

9.3.2 Pausa de jogador – Jogadores podem apenas pausar uma partida imediatamente seguindo um dos eventos abaixo, mas eles devem informar a razão da pausa a um oficial da

Temporada 2015 imediatamente após a ação. Razões que justificam um pedido de pausa incluem:

- **9.3.2.1** Perda de conexão não intencional.
- **9.3.2.2** O mau funcionamento de um hardware ou software (ex: energia do monitor, problemas com periféricos, bugs dentro do jogo)
- **9.3.2.3** Interferência física com o jogador (Ex: Assédio de um fã ou cadeira quebrada)

Doenças, machucados ou deficiências não são razões aceitas para uma pausa. Nessas situações, o time deve alertar os oficiais da Temporada 2015, que podem, a seu critério, solicitar uma pausa para avaliar se o jogador tem possibilidade de continuar a partida no momento. Caso seja identificado que o jogador não tem condições de continuar a partida, a equipe será desclassificada. A menos que um oficial do torneio defina que a partida pode se enquadrar em um Jogo Finalizado. (veja seção 9.5)

9.3.3 Retornando ao jogo – Jogadores não têm permissão para recomeçar o jogo após uma pausa. A partida só pode ser reiniciada após um oficial da Temporada 2015 se certificar de que todos os jogadores estão prontos para reiniciar a partida, então o mesmo autorizará a volta do jogo.

9.3.4 Pausas não Autorizadas – Se um jogador pausar ou despausar uma partida sem a autorização de um oficial da Temporada 2015, a ação será considerada falta de fair play, e a equipe ficará sujeita a penalidades aplicadas a critério dos oficiais do torneio.

9.3.5 Comunicação entre jogadores durante pausas – Para a equidade de todas as equipes, jogadores não têm permissão de se comunicar durante as pausas no jogo. Caso uma pausa dure muito tempo, oficiais do torneio podem, a seu critério, permitir que os jogadores se comuniquem antes que o jogo seja retomado para discutir a situação do jogo.

9.4 Remake do Jogo

As decisões de quais condições justificam um remake ficam solenemente a critério dos oficiais da Temporada 2015. Abaixo estão listados exemplos de possíveis situações em que o remake pode acontecer:

9.4.1 Remake antes do JS – A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake antes que o JS seja atingido.

- **9.4.1.1** Caso um jogador perceba que Runas, Talentos e suas configurações não foram carregados corretamente entre o lobby da partida e o jogo. Se as configurações não podem ser corrigidas, o jogo pode sofrer remake.
- **9.4.1.2** Se um oficial da Temporada 2015 determina que dificuldades técnicas não permitem que o jogo se inicie. Ex: Uma equipe não estar na posição própria para determinados eventos, como o nascimento das tropas.

9.4.2 Remake após o JS – A seguir, exemplos de situações em que o jogo pode sofrer remake após o JS ter sido declarado.

9.4.2.1 Caso um bug crítico ocorra em qualquer momento durante o jogo que altere significativamente o status do jogo ou as mecânicas de gameplay.

9.4.2.2 Caso um oficial da Temporada 2015 determine que as condições do ambiente sejam prejudiciais (Ex: barulho excessivo, clima hostil, riscos de segurança, instabilidade de servidor)

9.4.3 Ambiente Controlado – Certas condições podem ser preservadas no caso de um remake que ainda não tenha atingido o JS, incluindo, mas não se limitando a, picks/bans e Feitiços de Invocador. Porém, se uma partida já atingiu o JS, os oficiais do torneio não devem manter nenhuma configuração.

9.4.4 Confirmação da configuração dos Jogadores – Cada capitão de equipe deve se certificar de que todos os jogadores de sua equipe terminaram suas configurações (incluindo Runas e Talentos), antes que o JS seja estabelecido. Depois de estabelecido o JS, não haverá remake em virtude de qualquer falha nesse processo.

9.5 Jogo Finalizado

Caso ocorra uma dificuldade técnica que possa levar um oficial do torneio a declarar um remake da partida, o oficial da partida pode declarar o jogo como finalizado, concedendo a vitória a um dos times. Se um game já tem mais de 20 minutos (00:20:00), os oficiais do torneio podem declarar a seu critério que a derrota para uma equipe não poderia mais ser evitada com um grau de certeza. Os critérios abaixo podem ser usados para determinar esses resultados.

9.5.1 Diferença de Ouro – A diferença de Ouro entre os times for maior que 33%

9.5.2 Diferença no número de Torres – A diferença no número de torres destruídas entre as equipes for maior que sete (7).

9.5.3 Diferença no número de inibidores – A diferença no número de inibidores destruídos for maior que dois (2).

9.6 Processos Pós-Jogo

9.6.1 Resultados – Oficiais da Temporada 2015 confirmarão o resultado da partida.

9.6.2 Notas Técnicas – Jogadores devem relatar qualquer problema técnico encontrado aos oficiais do torneio.

9.6.3 Tempo de Intervalo – Oficiais da Temporada 2015 informarão aos jogadores quanto tempo de intervalo os jogadores terão entre partidas/jogos. Os picks e bans começarão no horário, não importando se o time está completo na área de partida ou não. Oficiais do torneio podem, a seu critério, logar-se na conta de um jogador e entrar no lobby da partida. Se apenas um membro da equipe estiver presente no momento dos picks e bans, o mesmo pode realizar a escolha para toda a sua equipe, porém se nenhum membro da equipe estiver presente durante os picks/bans, a equipe será desclassificada da partida.

9.6.4 Resultados de Desclassificação – Partidas em que equipes tenham sido desclassificadas serão declaradas como vitória pelo placar mínimo. (Ex: 2-0 para melhor-de-dois, 2-0 para partidas melhor-de-três ou 3-0 para partidas melhor-de-cinco). Nenhuma estatística ou número adicional serão válidos para partidas em que uma equipe tenha sido desclassificada.

9.7 Processos Pós-partida

9.7.1 Próxima Partida – Jogadores serão informados de sua atual situação na competição, incluindo o horário de sua próxima partida.

9.7.2 Obrigações Pós-jogo – Jogadores serão informados de qualquer obrigação pós-partida, o que pode incluir, mas não se limita a, aparições na mídia, entrevistas ou discussões adicionais de qualquer fato ocorrido durante as partidas.

10. Conduta dos Jogadores

10.1 Conduta competitiva

10.1.1 Atitudes desonestas – As ações a seguir serão consideradas atitudes desonestas e poderão sofrer penalidades a critério dos oficiais da Temporada 2015.

10.1.1.1 Conspiração – Conspiração é definida como qualquer acordo entre dois (2) ou mais jogadores e/ou equipes que tem como finalidade prejudicar outra equipe ou jogador. Conspiração inclui, mas não se limita a:

10.1.1.1.1 Jogo leve, que é definido por um acordo entre dois (2) ou mais jogadores para não atacar, impedir, ou de qualquer maneira jogar de uma maneira razoavelmente diferente de um modo competitivo.

10.1.1.1.2 Pré-acordo para divisão de premiação e/ou qualquer outra forma de compensação.

10.1.1.1.3 Enviar ou receber sinais eletrônicos ou de qualquer outra forma para aliados ou terceiros.

10.1.1.1.4 Perder propositalmente um jogo por compensação, ou por qualquer outra razão tentar induzir um jogador a fazer o mesmo.

10.1.1.2 Integridade Competitiva – Espera-se que as equipes joguem o seu melhor em todos os momentos durante a Temporada 2015, e evitem qualquer comportamento incompatível com os princípios do espírito esportivo e fair play. Para fins de esclarecimento, a composição de times e a fase de pick/ban não serão consideradas quando analisado se esta regra foi violada ou não.

10.1.1.3 Hacking – Hacking é definido por qualquer alteração ou modificação feita no cliente do League of Legends por jogador, time, ou qualquer pessoa que tenha agido em nome de um jogador ou time.

10.1.1.4 Exploração – Exploração é definida como o uso de um bug para buscar vantagem durante um jogo. Explorações incluem, mas não se limitam a, atos como: Falhas ao comprar itens, falhas com monstros da selva, falhas com habilidades de Campeões, ou qualquer outra função do jogo que não funcione como o esperado determinado pelos oficiais da Temporada 2015.

10.1.1.5 Monitor dos espectadores – Olhar ou tentar olhar o monitor do espectador.

10.1.1.6 Ringing – Jogar na conta de outro jogador ou solicitar, induzir, estimular alguém a jogar na conta de outro jogador.

10.1.1.7 Programas de trapaça – O uso de qualquer ferramenta ou programa com a finalidade de trapacear.

10.1.1.8 Desconexão intencional – Desconectar-se de um jogo sem ter razão ou motivo.

10.1.1.9 Critério da Temporada 2015 – Qualquer outra ação, omissão ou comportamento que, a critério exclusivo oficiais da Temporada 2015, violar estas regras e/ou padrões de integridade estabelecidos.

10.1.2 Profanação e Hate Speech – O membro de uma equipe não pode usar linguagem obscena, chula, vulgar, insultos, ameaças, abusos, calúnia, difamação ou portar-se de qualquer maneira ofensiva ou repreensível, nem promover ou incitar ódio ou conduta discriminatória dentro ou perto da área de partida em qualquer momento. Membros de equipes não podem utilizar quaisquer instalações, serviços ou equipamentos fornecidos ou disponibilizados pela organização ou seus contratantes para postar, transmitir, difundir ou disponibilizar tais comunicações proibidas.

10.1.3 Comportamento Disruptivo /Insultos – O membro de uma equipe não pode tomar qualquer ação ou executar qualquer gesto, ou incitar qualquer indivíduo a fazer o mesmo, que seja direcionado ao time adversário em uma natureza insultosa, zombeteira, perturbadora ou antagônica.

10.1.4 Comportamento Abusivo – Não será tolerado abusar de oficiais da Temporada 2015, membros de equipe, ou membros da audiência. Repetições nessas violações incluem, mas não se limitam a, tocar o computador de outro jogador, corpo ou bens, e resultarão em punições.

Membros das equipes e seus convidados (se houver) devem tratar todos os indivíduos que frequentam uma partida com respeito.

10.1.5 Interferência na transmissão – Nenhum membro da equipe pode tocar ou interferir de qualquer maneira com as luzes, câmeras ou equipamentos da transmissão. Membros das equipes não podem ficar em pé nas cadeiras, mesas ou em qualquer outro elemento da transmissão. Membros das equipes devem seguir todas as instruções dos oficiais da Temporada 2015.

10.1.6 Comunicações não autorizadas – Todos os telefones móveis, tablets e qualquer outro aparelho de voz e/ou aparelhos sonoros devem estar completamente desligados durante os jogos. Jogadores não podem enviar mensagens ou e-mail na área de partida. Durante um jogo, a comunicação dos 5 starters será limitada aos 5 jogadores.

10.1.7 Vestuário – Membros das equipes podem usar vestuário com múltiplos logos ou imagens promocionais. A organização mantém o direito de impor ou banir um objeto de vestuário a qualquer momento, caso seja considerado ofensivo:

10.1.7.1 Contendo qualquer informação falsa, infundada ou injustificada de qualquer produto serviço, ou depoimento que a organização em seu próprio critério considere antiético.

10.1.7.2 Propaganda de qualquer produto “acima do balcão”, drogas, tabaco, arma de fogo, munição, etc.

10.1.7.3 Contendo qualquer material que constitua ou seja relativo a quaisquer atividades que sejam ilegais, incluindo, mas não se limitando a, sites que promovem apostas.

10.1.7.4 Contendo qualquer produto que seja difamatório, obsceno, profano, vulgar, repulsivo ou abusivo, ou que descreva/retrate todas as funções corporais internas ou resultados sintomáticos de condições internas, ou se refira a qualquer questão que não seja considerada um tema socialmente aceitável.

10.1.7.5 Publicidade de qualquer conteúdo pornográfico ou site pornográfico.

10.1.7.6 Contendo qualquer marca material protegida por direitos autorais ou qualquer outro elemento de propriedade intelectual que seja usado sem o consentimento do proprietário, que possa dar origem a qualquer alegação de violação, apropriação indébita, ou qualquer outra forma de concorrência desleal a organização da Temporada 2015.

10.1.7.7 Desprezar ou difamar qualquer equipe adversária, jogador ou qualquer outra pessoa ou produto.

10.1.7.8 A organização da Temporada 2015 se reserva o direito de recusar a entrada ou a continuação no torneio de qualquer membro da equipe que não cumpra as regras de vestuário mencionadas.

10.1.8 Identidade – Um jogador não pode cobrir seu rosto ou tentar ocultar sua identidade dos oficiais da Temporada 2015. Os oficiais da Temporada 2015 devem conseguir distinguir e

identificar cada jogador a qualquer momento, e podem solicitar a jogadores que removam qualquer material que inibam a identificação dos jogadores para os oficiais da Temporada 2015.

10.2 Comportamento não profissional

10.2.1 Responsabilidade sob Código – Salvo indicação contrária, ofensas e quebras dessas regras são passíveis de punição, tendo sido ou não cometidas propositalmente. Tentativas de quebra de regras também são passíveis de punição.

10.2.2 Assédio – Assédio é proibido. Assédio é definido como atos sistemáticos, hostis e repetidos que ocorrem durante um período considerado de tempo, que são destinados a isolar uma pessoa e/ou afetar a dignidade da pessoa.

10.2.3 Assédio Sexual – Assédio sexual é proibido. Assédio sexual é definido como avanço sexual indesejável. A avaliação baseia-se se uma pessoa comum consideraria a atitude ofensiva. Há tolerância zero para qualquer ameaça ou a promessa de vantagens em troca de favores sexuais.

10.2.4 Discriminação e Difamação – Membros das equipes não podem ofender a dignidade ou integridade de um País, pessoa ou um grupo de pessoas por meio de palavras ou atos de desprezo ou ações de raça, cor de pele, etnia, nação, origem social, gênero, língua, religião, opinião política ou qualquer outra opinião, status financeiro, idade ou qualquer outro status de orientação sexual.

10.2.5 Declarações relativas a Temporada 2015, Riot Games ou League of Legends – Membros de equipe não podem dar fazer, publicar, autorizar ou endossar qualquer declaração ou ação designada a ter um efeito prejudicial aos interesses da Temporada 2015, Riot Games ou seus afiliados.

10.2.6 Punições no Tribunal – Caso um membro da equipe tenha sido condenado e/ou punido pelo Tribunal de League of Legends, oficiais da Temporada 2015 podem aplicar uma punição adicional a seu critério.

10.2.7 Investigação de comportamento dos jogadores – Caso a Temporada 2015 ou a Riot Games determine que um membro do time tenha violado o Código do Invocador, os termos de uso e serviço, ou qualquer outra regra, os oficiais da Temporada 2015 podem aplicar punições a seu critério.

10.2.8 Atividade Criminal – O membro de uma equipe não pode fazer parte de nenhuma atividade proibida pela lei comum, estatuto ou tratado e que leve ou possa ser razoavelmente considerado suscetível de conduzir a condenação em qualquer tribunal de jurisdição competente.

10.2.9 Torpeza moral – O membro de uma equipe não pode se envolver em qualquer atividade que seja considerada pela organização da Temporada 2015 como imoral, vergonhosa, ou contrária às normas convencionais de comportamento ético adequado.

10.2.10 Confidencialidade – O membro de uma equipe não pode divulgar qualquer informação

confidencial fornecida pela organização da Temporada 2015 ou qualquer afiliada da Riot Games, por qualquer meio de comunicação, incluindo todos os canais de rede social.

10.2.11 Suborno – Nenhum membro da equipe pode oferecer qualquer presente ou recompensa a jogador, técnico, manager, oficial da Temporada 2015, funcionários da Riot Games ou pessoas conectadas a essas pessoas em troca de favores, ou na tentativa de derrotar a equipe adversária.

10.2.12 Adulteração – Nenhum membro de equipe ou afiliado de uma equipe pode solicitar, ou fazer uma oferta de emprego a um membro de outra equipe que esteja competindo na Temporada 2015, ou encorajar o membro de uma equipe a terminar seu contrato com sua equipe atual.

10.2.13 Presentes – Nenhum membro de uma equipe pode aceitar presentes, recompensas ou compensação por serviços prometidos, prestados ou a ser prestados que tenham relação com a competição, incluindo serviço relacionado a derrotar ou tentativa de derrotar uma equipe adversária ou serviços designados como “throw”, ou arranjar uma partida. A única exceção dessa regra será no caso de uma compensação paga por um membro de sua equipe ou patrocinador do time.

10.2.14 Recusa de cumprimento – Nenhum membro de uma equipe pode se recusar ou se negar a executar as instruções dos oficiais do Torneio.

10.2.15 Arranjar Partidas – Nenhum membro de uma equipe pode oferecer concordar, conspirar ou tentar influenciar o resultado de um jogo ou partida por qualquer meio que seja proibido pela lei ou por estas regras.

10.3 Associação com Apostas

Nenhum membro de uma equipe ou oficial da Temporada 2015 pode participar, tanto de forma direta quanto indireta, em apostas com os resultados de qualquer jogo ou partida da Temporada 2015.

10.4 Sujeições a Penalidades

Qualquer pessoa envolvida ou com tentativa de envolvimento em qualquer ação que a organização da Temporada 2015 acredite, a seu critério exclusivo e absoluto, que constitua uma vantagem desigual, será sujeita a uma punição imposta devido a esses atos. A natureza e extensão das punições impostas devido a essas operações obedecerão a critérios exclusivos e absolutos da organização da Temporada 2015.

10.5 Penalidades

Após a descoberta de violação por um membro de uma equipe de qualquer uma das regras listadas acima, os oficiais da Temporada 2015 podem, sem limitação de sua autoridade sob a seção 9.4, emitir as seguintes penalidades:

10.5.1 Advertência Verbal

10.5.2 Perda da escolha de lado para o Jogo atual e/ou futuros

10.5.3 Perda de ban para o Jogo atual e/ou futuros

10.5.4 Multas e/ ou Perda de Premiação

10.5.5 Perda de Jogos

10.5.6 Perda de Partidas

10.5.7 Suspensões

10.5.8 Desclassificações

Infrações repetidas ou graves (abusos, hack, etc) estão sujeitas a escalação de penalidades, até, e incluindo, a desclassificação de eventos futuros e/ou banimento do cenário competitivo. É importante notar que penalidades não precisam seguir uma ordem. A critério dos oficiais da Temporada 2015, um jogador pode ser desclassificado por uma primeira ofensa se a ação do jogador for o suficiente para uma desclassificação da Temporada 2015.

Toda e qualquer punição aplicada nas contas pessoais fere o Código do Invocador e/ou os termos de uso e pode ser estendida a Temporada 2015.

10.6 Direito de Publicação

A Temporada 2015 de League of Legends terá todos os direitos de publicar e declarar que um membro da equipe foi penalizado. Qualquer membro da equipe ou time poderá ser citado nessas declarações, renunciando assim a qualquer direito de ação judicial contra a Temporada 2015, Riot Games, e ou seus parceiros, subsidiários, afiliados, funcionários, agentes ou contratados.

11 Espírito das Regras

11.1 Decisões Finais

Todas as decisões a respeito da interpretação das regras, elegibilidade de jogadores, cronograma da Temporada 2015 e penalidades por mau comportamento dependem apenas das decisões da organização da Temporada 2015, que são finais. As decisões da Temporada 2015, em respeito a essas regras, não podem ser objeto de recurso e não darão origem a qualquer reclamação por danos monetários ou qualquer outra medida legal.

11.2 Alteração de Regras

Estas regras podem ser alteradas, modificadas ou complementadas pela organização da Temporada 2015 a fim de assegurar partidas justas e a integridade da Temporada 2015.

* * *